

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN INKUIRI TERHADAP HASIL BELAJAR
DRIBBLESEPAK BOLA
(Studi Pada Siswa Kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo)**

Achmad Beny Iswanto

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, achmadbenyiswanto@yahoo.co.id

Nanang Indriarsa

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Peran seorang guru sangatlah penting dalam suatu proses pembelajaran. Karena tujuan dari suatu pembelajaran adalah merubah kemampuan peserta didik dari yang tidak menguasai materi sama sekali menjadi dapat menguasai materi meskipun tidak secara sempurna. Dalam strategi pembelajaran banyak model pembelajaran yang dapat dipilih oleh guru untuk melangsungkan suatu proses pembelajaran. Dengan menerapkan model pembelajaran yang menarik dan efektif dapat memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga mendapatkan hasil belajar yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Dalam penelitian ini, model pembelajaran yang diterapkan adalah model inkuiri pada pembelajaran *dribble* sepak bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. (2) Besarnya pengaruh hasil belajar *dribble* sepak bola dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri pada siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Dalam penelitian ini, untuk menentukan sampel menggunakan *cluster random sampling* dari populasi kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo dengan jumlah siswa 613 siswa dari 16 kelas. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas X IPA 04 dengan jumlah 42 siswa. Dari hasil penelitian secara umum dan berdasarkan hasil penghitungan analisis data, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola dibuktikan dengan hasil t hitung $>$ t tabel ($10,284 > 1,683$). Adapun pengaruh tersebut ditunjukkan dengan peningkatan hasil belajar sebesar 7,39 %.

Kata Kunci : Model inkuiri, Hasil belajar *dribble* sepak bola

Abstract

The role of a teacher is very important at the learning process. Because the purpose of the study is to change the ability of learners who don't master the material at all be able to master thought not perfect. In the learning strategy, the teacher chosen a model to carry out an interest learning. By applying the learning model that is attractive and effective to facilities teachers in performing their duties, so get learning outcomes in according the objective to be achieved. In this research, applied learning model is a inquiry model on the learning football dribble. The purpose of this research to determine : (1) effect of application inquiry learning model to the learning result of football dribble to student at the high school of class X on Al-Islam Krian Sidoarjo. (2) the amount of influence learning result by applying inquiry model at the football dribble matter to student at the high school of class X on Al-Islam Krian Sidoarjo. This research was a quasi experimental research with quantitative and descriptive approach. At this research, to determine a sample using cluster random sampling system from high school of class X population on Al-Islam Krian Sidoarjo with the all of 613 students from 16 classes. Samples were students of class X sains 4 with all 42 students. From the results of this research in general and based on the calculation result of data analysis conclude that there was a significant influence on the implementation of inquiry learning model to football dribble learning result evidence by result t count $>$ t table ($10,284 > 1,683$). the effect is shown by increase in learning outcomes for 7,9%.

Keywords : inquiry model, result the football dribble learn.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial,

penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktifitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Permasalahan yang mendasar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah-sekolah yaitu guru terkesan menyepelekan pelajaran pendidikan jasmani. Jadi waktu mata pelajaran penjasorkes berlangsung guru cenderung membiarkan siswanya untuk beraktifitas sendiri sehingga siswa sangat kurang mendapatkan pengetahuan dan materi yang wajib didapatkan oleh siswa, peran guru disini sangatlah penting untuk memajukan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar tidak diremehkan dengan mata pelajaran lain.

Guru adalah seorang dewasa yang selalu mengusahakan dan mengerahkan segala sumber belajar termasuk dirinya digunakan oleh siswa untuk belajar (Subroto, 2000 : 27), kegiatan belajar mengajar merupakan upaya pokok dalam mewujudkan pendidikan jasmani untuk mencapai tujuannya. Tujuan pendidikan nasional tersebut sangat erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran, guru dihadapkan tidak hanya berperan sebagai informasi saja tetapi juga sebagai *motivator*, *fasilitator*, *mediator*, dan *evaluator*. Dalam mengajar diperlukan strategi dan pendekatan yang menarik serta memudahkan siswa dalam penguasaan terhadap materi pelajaran, sehingga materi yang disampaikan oleh guru secara maksimal dapat tersimpan dalam waktu yang relatif lama dalam ingatan siswa.

Peran guru pendidikan jasmani bersifat majemuk. Artinya peran guru tidak hanya satu tetapi lebih dari satu. Menurut pengertian umum, guru ini dapat berperan sebagai pemimpin siswa, meneger yang mengelola kegiatan belajar mengajar, *fasilitator* yang berupaya menciptakan lingkungan belajar yang mengefektifkan proses belajar siswa, dan sebagai pembimbing yang membantu kesulitan dan pengarahan belajar siswa (Supandi, 1992: 48).

Dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, hal yang penting berkaitan dengan terjadinya proses belajar cara efektif pada siswa adalah kemampuan guru menggabungkan berbagai kondisi belajar ke dalam kegiatan belajar yang siswa lakukan. Kemampuan guru memahami kondisi siswa sangatlah penting untuk memilih pendekatan yang harus dilakukan, agar materi yang dirancang untuk disajikan dapat dikuasai oleh siswa dengan mudah, cepat, dan benar.

Metode pembelajaran merupakan cara untuk menyampaikan, menyajikan, memberi latihan, dan memberi contoh pelajaran kepada siswa, dengan demikian metode dapat dikembangkan dari pengalaman seorang guru yang berpengalaman dia dapat memberi materi kepada siswa, dan siswa mudah menyerap materi yang disampaikan oleh seorang guru secara sempurna dengan mempergunakan metode yang dikembangkan

dengan dasar pengalaman, metode-metode dapat dipergunakan secara *variatif*, dalam arti kata kita tidak boleh monoton dalam suatu metode (Yamin, 2006 : 132).

Dalam proses belajar mengajar guru dihadapkan untuk memilih metode-metode dari sekian banyak metode yang telah ditemui oleh para ahli sebelum ia menyampaikan materi pengajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Yamin, 2006 : 133).

Berdasarkan uraian diatas, metode berfungsi sebagai alat perangsang dari luar yang dapat membangkitkan belajar seseorang. Akhirnya dapat dipahami bahwa penggunaan metode yang tepat dan bervariasi akan dapat dijadikan sebagai alat motivasi ekstrinsik dalam kegiatan belajar mengajar disekolah.

Berdasarkan hasil observasi penulis di SMA Al-Islam Krian terutama pada kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada saat materi sepak bola masih kurang efektif, guru hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, selanjutnya siswa melakukan tugas gerak dan bermain sendiri. Akibatnya banyak siswa mengalami kejenuhan dalam proses pembelajaran. Akhirnya yang terjadi di lapangan hanya beberapa siswa yang suka pada sepak bola yang aktif dalam pembelajaran, sedangkan siswa yang tidak suka sepak bola cenderung pasif. Selain itu rata-rata siswa di SMA Al-Islam Krian mayoritas perempuan, itu juga yang menjadi kendala dimana minat belajar terhadap sepak bola masih terbilang kurang. Dan juga kurang lengkapnya sarana dan prasarana di bidang sepak bola yang menjadi kendala terhadap kegiatan pembelajaran.

Maka dari itu melalui proposal penelitian ini, penulis ingin melakukan suatu alternatif pemecahan masalah yang terjadi dengan cara menggunakan model pembelajaran yang baru, dimana diharapkan ada suatu perubahan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa menjadi antusias untuk mengikuti pembelajaran khususnya saat materi sepak bola.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan materi menggiring bola pada permainan sepak bola dalam pengajaran pendidikan jasmani pada siswa menengah atas. Sehingga peneliti memberi judul dalam penelitiannya adalah "Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri terhadap Hasil Belajar *Dribble* Sepak bola" (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo).

Pembelajaran Inkuiri adalah suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis, sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya dengan penuh percaya diri. Sasaran utama kegiatan pembelajaran inkuiri adalah (1) keterlibatan siswa secara maksimal dalam proses kegiatan belajar; (2)

keterarahan kegiatan secara logis dan sistematis pada tujuan pembelajaran; (3) mengembangkan sikap percaya pada diri siswa tentang apa yang ditemukan dalam proses inkuiri.

Pembelajaran inkuiri dirancang untuk mengajak siswa secara langsung ke dalam proses ilmiah ke dalam waktu yang relatif singkat. Hasil penelitian *Schlenker*, dalam *Joyce dan Weil*, menunjukkan bahwa latihan inkuiri dapat meningkatkan pemahaman sains, produktif dalam berpikir kreatif, dan siswa menjadi terampil dalam memperoleh dan menganalisis informasi.

Menggiring (*dribble*) adalah keterampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau siap melakukan operan atau tembakan (Mielke, 2007 : 1).

Pada penelitian ini, peneliti menekankan pada penggunaan teknik menggiring bola dengan menggunakan kaki bagian dalam.

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian yang menekankan hasil berupa angka-angka perhitungan tersebut tidak lepas dari statistik. Sedangkan Maksum (2012 : 65) menyatakan studi eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo, yang terbagi dalam 16 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa 613 siswa. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *cluster random sampling* yaitu yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area. (Maksum, 2012 : 57). Dan yang menjadi sampel penelitian yaitu siswa kelas X IPA 04 yang berjumlah 42 siswa, dengan rincian jumlah siswa putra sebanyak 16 siswa dan putri sebanyak 26 siswi.

Instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012 : 111). Penelitian ini berupa eksperimen *pretest* dan *posttest* yang diberikan berupa *slalom dribble*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari data hasil *pretest* dan *posttest* tes *dribble* sepak bola.

Tabel 1 Hasil Tes *Dribble* Sepak Bola

Variabel	Deskripsi	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	Beda
<i>Dribble</i> Sepak Bola	Rata-rata	25,45	23,57	1,88
	SD	5,613	5,704	0,091
	Varian	31,511	32,532	1.021
	Nilai Maksimum	34,14	32,89	1,25
	Nilai Minimum	15,83	14,68	1,15
	Persentase Peningkatan			7,39%

Berdasarkan hasil analisis tabel diatas maka dapat diketahui bahwa hasil *pretest* memiliki nilai rata-rata sebesar 25,45; standar deviasi sebesar 5,613; dan nilai varians sebesar 31,511; dengan nilai terendah 15,83; dan nilai tertinggi sebesar 34,14. Sedangkan hasil *posttest* memiliki nilai rata-rata sebesar 23,57; standar deviasi 5,704; dan nilai varians 32,532; dengan nilai terendah sebesar 14,68; dan nilai tertinggi sebesar 32,89. Dari hasil analisis beserta penjelasan diatas dapat dilihat perbedaan rata-rata antara *pretest* dan *posttest* pada tes *dribble* sepak bola.

Tabel 2 Hasil Pengujian Normalitas

Variabel	N	Mean	Sd	KS-Z	Sig.
<i>Dribble</i> Sepak Bola <i>Pretest</i>	42	25,4457	5,61344	1,103	0,176
<i>Dribble</i> Sepak Bola <i>Posttest</i>	42	23,5619	5,70372	1,198	0,113

Berdasarkan data tabel diatas menunjukkan bahwa :

1. Besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* data *pretest* sebesar 1,103 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
2. Besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* data *posttest* sebesar 1,198 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan pada tabel diatas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Kolmogorov-Smirnov Z* lebih besar dari 5% (0.05), maka dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran *dribble* sepak bola dengan menerapkan pembelajaran inkuiri baik *pretest* maupun *posttest* adalah data yang berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Uji *Paired Sample t-test*

Variabel	Perbedaan Nilai	N	Mean	SD	Df	t-Hitung	t-Tabel	Keterangan
Dribble Sepak Bola	Pretest – Posttest	42	25,45 – 23,57	5,613 – 5,704	41	10,284	1,683	Signifikan

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat dikatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t_{hitung} 10,284 > t_{tabel} 1,683. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh dari pemberian perlakuan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo.

Pembahasan

Dari hasil deskripsi data di atas dalam pembahasan ini akan dijelaskan pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Pengaruh secara sederhana diketahui dengan melihat selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan perubahan hasil belajar siswa dari sebelum perlakuan hingga setelah perlakuan. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel penelitian maka digunakan uji beda dengan rumus Uji *Paired Sampel t-test* (uji beda berpasangan).

Pada tahap deskriptif menunjukkan bahwa hasil penelitian pada penilaian akhir tes *dribble* pada sepak bola yaitu nilai rata-rata *pre-test* sebesar 25,45 meningkat sebesar 23,57 pada *post-test* sehingga terdapat selisih 1,88. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran inkuiri dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo.

Dari hasil diatas selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan antara nilai *pre-test* dengan *post-test* menggunakan rumus uji t *Paired Sample t-test*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji t hitung sebesar 10,284 lebih besar dari pada t tabel sebesar 1,683. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan (0,05) dalam penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Selanjutnya dihitung besar peningkatan dengan membagi nilai rata-rata deviasi sebesar 1,88 dengan nilai rata-rata *pre-test* sebesar 25,45 dikalikan 100%. Dari

hasil pembagian di atas sehingga didapatkan hasil peningkatan hasil belajar *dribble* sepak bola dengan menerapkan model pembelajaran inkuiri pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo sebesar 7,39%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji t *Paired Sample t-test* yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 10,284 > t tabel dengan nilai sebesar 1,683 dalam taraf signifikan sebesar 0,05 (5%).
2. Besar pengaruh penerapan model pembelajaran inkuiri terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa kelas X IPA 04 SMA Al-Islam Krian Sidoarjo adalah sebesar 7,39% untuk hasil tes *dribble* sepak bola, sedangkan untuk hasil tes kognitifnya sebesar 8,34% dan untuk hasil pengamatan afektifnya yaitu sebesar 14,53%.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik hendaknya guru menyesuaikan pembelajaran dengan kemampuan pembelajaran dengan kemampuan dan konsisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi pembelajaran dengan baik.
2. Agar kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak dasar sepakbola dapat meningkat, guru harus bisa mengetahui karakteristik siswa dan menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran yang cocok untuk siswa.
3. Bagi peneliti yang lain hendaknya dapat mengembangkan penelitian sejenis khususnya berkaitan dengan model pembelajaran pada pokok bahasan dari materi yang lainnya.

Daftar Pustaka

- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali . 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Buku Ajar Mata Kuliah, Fakultas Ilmu Keolahragaan: Universitas Negeri Surabaya.
- Mielke, Dany. 2007. *Dasar-Dasar Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

- Subroto, Toto. 2000. *Pemantapan Kemampuan Mengajar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Yamin, Martinis. 2006. *Profesionalisasi Guru dan Implementasi KTSP*. Jakarta: Gaung Persada Press.

